

## Projektverantwortlichkeiten: Gruppe H

Priorisierte Arbeitspakete - Stand: 25.06.2018

bis 08.06.2018

bis 15.06.2018

bis 10.08.2018

Name, Rolle	Priorität	Status	Überschneidung mit
-------------	-----------	--------	--------------------

**Felix**, Additional Programming

- |   |    |       |                |
|---|----|-------|----------------|
| • Bootstrapper                                      | +  | (80%) |                |
| • Cache   | ++ | (10%) | Geometry Setup |
| • Pooling   |    | (80%) | Cache          |
| • Coroutinen, Motor, Pulsedelegates, Zeitmanagement |    |       |                |

**Jan**, Systemprogrammierung

- |  |  |       |       |
|--|--|-------|-------|
| • Kamera   |  | (00%) | Cache |
| • Animationen u. Bewegungen()  |  | (00%) | Cache |
| • Anpassung/Aktualisierung   |  |       |       |
| • SceneManager (System-Mechaniken zum Laden und Fortschrittsanzeige) |  |       |       |
| • Greyboxing (keine Art Assets sondern anonyme Platzhalter )         |  |       |       |

**Dorian**, Metasysteme & Additional Programming

- |   |    |       |                          |
|---|----|-------|--------------------------|
| • Game Design Document  |    | (70%) |                          |
| • Geometry Setup  | ++ | (01%) | Cache, Kartenfähigkeiten |
| ◦ Visualisierung der Meta-Inhalte vor Abbildung                       |    |       |                          |
| • Kartenfähigkeiten   | ++ | (00%) | Cache, Geometry Setup    |
| ◦ Abbildung der Identitäten durch Vererbung und Komposition           |    |       |                          |
| ◦ Nutzung abstrakter Klassen und Interfaces, wenn notwendig           |    |       |                          |
| ◦ Cooldowns bzw. Restriktionen  |    |       |                          |
| • Anpassung/Aktualisierung  |    |       |                          |
| • Modulares Skillssystem per SO, drag&drop bzw. Add/Rem               |    |       |                          |
| • Partikeleffekte, Shader, sonstige optionale Punkte z.B. Blendshapes |    |       |                          |

**Stefan**, Teamleitung , Systemprogrammierung

- |  |     |       |                      |
|--|-----|-------|----------------------|
| • Input  | +   | (00%) | Cache, Visual Feedb. |
| • GameStateMachine   | ++  | (50%) | Cache                |
| ◦ States und des Spiels definieren zzgl. Sub-States          |     |       |                      |
| ◦ Initialisierung, Main, Ingame                              |     |       |                      |
| • GameState  | 0/+ | (00%) | GameStateMachine     |
| ◦ Daten-Persistenz / Serialisierung                          |     |       |                      |
| • Anpassung/Aktualisierung                                   |     |       |                      |
| • Pesistenz revisited (Serialisierung ↔ per JSON über SO)    |     |       |                      |
| • Greyboxing (keine Art Assets sondern anonyme Platzhalter ) |     |       |                      |

**Arne, Systemprogrammierung**

- Technical Design Document (70%)
- Ressourcenhandling + (10%) Cache
- Karten (05%) Kartenfähigkeiten
- Anpassung/Aktualisierung
- Modulares Skillssystem per SO, drag&drop bzw. Add/Rem

**Liam**

- Audiosystem (00%)
- Visualisierung Input- und Feedback (00%) Cache, Kundenlogik
  - z.B. Markierungen u. Tooltips